

アフリカーナ *Africana*

2 - 4 人 8歳～ 約 60 分 Michael Schacht 作

2012/05/16 更新

■コンポーネント

- ・ゲームボード 1
- ・本(木製) 2
- ・冒険カード 30
(白枠・・・15枚 茶枠・・・15枚)
- ・探検カード 34(カードの背がA, B, Cに分かれています)
- ・アシスタントカード 10(5色 マゼンタ、ターコイズ、灰色、オレンジ、紫)
- ・旅行カード 60(5色 マゼンタ、ターコイズ、灰色、オレンジ、紫)
- ・コイン 40(銀貨25 金貨15)
- ・国カード 4(白-イタリア、青-フランス、黄-ドイツ、赤-イギリス)
- ・探検家コマ 4(白、青、黄、赤)
- ・会社マーカー 16(白、青、黄、赤)
- ・ジョーカーカード 4
- ・ルールブック 1

■ゲーム概要

19世紀の終わり、アフリカにて：巨大なヨーロッパの国々はこの大陸の最後の秘境を開拓しようとしていました。

プレイヤーはアフリカの探査会社との契約の下でいくつかの探検を遂行します。

旅行ルートを賢く使い、たくさんの探検を成し遂げたプレイヤーだけが価値ある文化遺産探索のためのコストを捻出することができます。

■セットアップ

プレイヤー全員に良く見えるようにゲームボードをテーブルの中央に広げてください。

アフリカ全土は赤い赤道線によって北と南に分けられます。

北半分には茶色の、南半分には白の都市が11個ずつあります。

この色分けはカードにも対応しています。

都市と都市は線で結ばれ、この線を「旅行ルート」と呼びます。

木製の本をボード上の指定された位置に置いてください。

1つは北側、もう1つは南側となります。

冒険カードを白枠と茶枠の2つのデッキに分けてそれぞれ別々にシャッフルします。

白枠のカードは北側の本に、茶枠のカードは南側の本にセットします。

・各プレイヤーは次のコンポーネントセットを受け取ります

- 国カード 1枚
- 探検家コマ(ボード上のそれぞれのスタート位置に置きます)
- 会社マーカー 4個
- 資金(国によって金額が異なる)
- ジョーカー 1枚
- 旅行カード 1枚

探検カードはA, B, Cで別々に分けてシャッフルします。

その後、Cのデッキからプレイ人数に応じてカードを見ずにゲームから除外します。

4人プレイ・・・4枚

3人プレイ・・・7枚

2人プレイ・・・10枚

カードを抜き取ったら、上からA, B, Cの順でデッキを重ねて1つにします。

出来上がったデッキをボードの左下に置き、その横の探検カードスペースにデッキの上から5枚引いて、ボードの左から右に並べます。

それぞれのカードスペースにはボーナスが付いていて、上部に描かれたアイコンで示されています。

アシスタントカードを表向きのデッキとして、ボードの脇に置きます。

旅行カードはシャッフルして、同様にデッキにしますがこちらは伏せた状態のデッキにします。

旅行カード用の捨て札置き場を確保しておきます。

金貨と銀貨も、まとめてボードの脇に銀行として置きます。

金貨は銀貨5枚分の価値があり、ゲーム中いつでも両替することができます。

各プレイヤーは国ごとに決められた資金を受け取り、スタートの都市に自分の探検家コマを置きます。

国	色	スタートの都市	初期資金
イタリア	白	ナポリ	2
フランス	青	ケープタウン	2
ドイツ	黄	ラゴス	3
イギリス	赤	ジッダ	4

スタートプレイヤーを適当に決めて、イタリアを担当します。
他のプレイヤーは時計回りで残りの国を決めていきます(イギリスのプレイヤーが最後)
全てのプレイヤーは会社(国)カードを自分の前に置いて、その色の探検家コマと
会社マーカー4つを受け取ります。

探検家コマをそれぞれのスタート都市(都市にそれぞれの国の色が付いています)に置きます。

国ごとに決められた初期資金を受け取ります。

それと、ジョーカーカード1枚と旅行カード1枚をデッキから引いて

他のプレイヤーに見られないように手札にします。

4人未満でプレイしている場合、使用しないコマやカードは箱に戻します。

所有可能な資金に上限はありません。もしコインチップが銀行になくなってしまった場合は何か別のチップ等で代用してください。

■プレイ手順

手番はスタートプレイヤーから時計回りの順に行います。

手番では、次の3つの中からアクションを1つ選択しなければなりません。

A)旅行カードを引く

B)冒険カードを買う

C)探検家コマを動かす

手番終了時、カード枚数をチェックして必要に応じて補充・廃棄しなければなりません。

アクションの詳細:

A)旅行カードを引く

旅行カードをプレイすることでプレイヤーはアフリカを旅行(移動)することができます。

旅行カードには5色のシンボルが描かれています。

旅行カードを引くことにしたプレイヤーは、山札から2枚引いて手札に加えます。

デッキが無くなった場合は、捨て札をシャッフルして新しい山札にします。

B)冒険カードを買う

冒険カードは便利なアシスタントカードや文化遺産カードをもたらします。
各冒険カードの上部には、「目標都市」の名前が書かれています。
白枠の冒険カードは北部の本から入手して、南部の都市が目標になっています。
茶枠の冒険カードは南部の本から入手して、北部の都市が目標になっています。

文化遺産の冒険カードを達成すると、カード下部に書かれた勝利点とコインを報酬として受け取ることが出来ます。

文化遺産は2つの本の中に2枚ずつ、合計4枚あります。
これらの文化遺産は、ゲーム終了時に追加の勝利点をもたらすこともあります。

アシスタントの冒険カードを達成すると対応するアシスタントカードを得ることができます。
1つのシンボルに対して2枚のアシスタントカードがあります。(それぞれの本に各1枚ずつ)
アシスタントの冒険カードはゲーム終了時にマイナスの勝利点になってしまいます。
しかし、これらのカードによって強力なアシスタントを得ることができます。

冒険カードは、銀貨5枚(=金貨1枚)で2冊の本のうちの1つからカードを買うことができます。
北側の本から買うには探検家コマが北部に居なければなりません。
南側の本から買うには南側に探検家コマが居なければなりません。
本の両側に置かれている一番上のカードのどちらか1枚を買うことができます。
また、特定の冒険カードを探すために本のページをめくることができます。
最初の1ページは無料でめくることができますが、2ページ以上めくるとは1ページにつき銀貨1枚を銀行に支払わなければなりません。

一番上に置かれているカードが欲しいならば、銀貨5枚を払ってそれを自分の前に置いてください。
支払いをすることができる限り、複数枚のカードを一度に買うこともできます。
しかしページをめくるだけで、必ずしもカードを買う必要はありません。
支払いの続く限り、任意の方向にページをめくることができます。
任意の順序でページをめくってカードを買うことができますが
カードを買うか、さらにページをめくるか、その都度宣言しなければなりません。

メモ: 冒険カードの裏表は同じデザインです

C)探検家コマを動かす

移動:

あなたは自分の探検家コマを現在居る都市から、旅行ルートで接続された別の都市へ移動することができます。

これをするためには、必要な旅行カードをプレイしなければなりません。

移動先の都市に描かれたシンボル(色)が必要な旅行カードを表します。

2つのシンボルが描かれている場合は、対応する旅行カードをどちらにするか選択することができます。

必要な旅行カードをプレイできる限り、複数の都市を移動することが出来ます。

しかしながら、途中で止まることもできます。

また、必要な旅行カードの代わりにジョーカーカードをプレイすることもできます。

アシスタントカードを持っている場合、対応する旅行カードの代わりに使うこともできます。

アクションが完了するまで、プレイしたカードは自分の前に置いたままにしてください。

移動が完了したら、プレイした全ての旅行カードを表向けたまま捨て札にします。

ただし、ジョーカーカードとアシスタントカードは手札に戻されます。

重要:プレイしたどんなジョーカーやアシスタントカードも手札に戻してください。

間違って捨て札にしてしまったジョーカーやアシスタントカードはいつでも所有者の手に取り戻すことができます。

複数のプレイヤーの探検家コマが1つの都市に居ることも可能です。

対応する旅行カードをプレイできる限り、どんな方向にでも移動することが出来ます。

旅行カードの色の変更:

銀貨5枚を銀行に支払うことで、アシスタントカードや旅行カードを好きな色の旅行カードに変えることができます。

支払うことが可能ならば、複数枚のカードを変えることもできます。

※実際にカードを交換するのではなく、任意の色の旅行カードと**みなす**ことができます。

探検への参加：

あなたは、ボード下部に配置された探検カードの探検に加わることができます。
探検カードの上部には、スタートの都市名とゴールの都市名が書かれています。
カード下部には、この探検を達成したときに得られるお金と勝利点が書かれています。

移動アクション中ならいつでも、探検カードのスタートで示された都市に自分の探検家コマが置かれていれば、あなたはその探検に加わることができます。
その探検カードの上に、あなたの会社マーカーコマを置いてください。

重要：オープンにされている複数の探検カードのスタート都市が同じなら同時に複数の探検に加わることができます。

1枚の探検カードに各プレイヤーは1度ずつだけ加わることができます。
1枚の探検カードに複数のプレイヤーが会社マーカーコマを置くことができます。
会社マーカーは1人4つしか持っていないので、加わることのできる探検カードは5枚のうち最大で4枚になります。
会社マーカーは一度置いたら動かすことはできません。
探検への参加ボーナスとして、コインまたは旅行カードがカードスペースの上部に描かれています。
各プレイヤーは探検に参加したとき、対応するボーナスを受け取ることができます。
このとき得られたボーナスはその手番ですぐに使うことができます。

ターンの最初に、オープンになっている探検カードの中のスタートの都市と現在自分の探検家コマが居る都市が同じ場合、移動アクションを選択することで探検家を動かすことなく、探検に参加することができます。

探検の終了：

参加中の探検カードに書かれたゴールの都市に探検家コマを到達させることができたなら移動アクション中、いつでもその探検を終わらせることができます。

重要：複数の参加中の探検カードがあり、そのゴールが同じ場合は同時に探検を終了させることができます。

報酬として、探検カードに書かれている銀貨をすぐに銀行から受け取ります。
さらに、その探検カードをあなたの会社カードの下に置いてください。
それはゲーム終了時、カードに書かれた数字分の勝利点をもたらします。

その探検に加わっていた他のプレイヤーは何も受け取れず、会社マーカーだけが手元に戻されます。
戻されたマーカーは他の探検に使用することができます。

冒険の終了:

冒険は冒険カードを所有するプレイヤーによってのみ終了させられます。
あなたの前に置かれた冒険カードのゴールにあなたの探検家コマがあれば
その冒険を終了させることができます。

重要: 冒険カードが文化遺産の場合は、そこに示された銀貨を銀行からすぐに受け取ります。

そして、冒険カードをあなたの会社カードの下に置いてください。
それはゲーム終了時、カードに書かれた数字分の勝利点になり
さらに追加の勝利点をもたらす可能性もあります。

冒険カードに描かれているのがアシスタントの場合は、
すぐに対応する色のアシスタントカードを取って手札に加えます。
この場合も、冒険カードはあなたの会社カードの下に置いてください。
これはゲーム終了時、マイナスの勝利点になってしまうかもしれません。

探検家を移動させるために、獲得したアシスタントカードをすぐに使うことができます。

プレイヤーはいつでも自分の会社カードの下に置かれたカードを見ることができます。

重要: 移動アクションの途中で、複数の探検に参加し、複数の探検を終了し
複数の冒険を終了させることができます。

■手番の終了

アクションの実行が終わったら手番は終了しますが、次のプレイヤーの手番の前にチェックしなければならないことがあります。

ターン終了時、6枚以上のカードを持っている場合はカードを捨てて5枚以下にしなければなりません。捨てられた旅行カードは捨て札の山に置きます。

メモ: ジョーカーやアシスタントを捨てることも可能ですが、推奨はされません。
もし、そうする場合は、ゲームから除外して箱に戻します。

また、4枚以上の冒険カードを自分の前に置いている場合も3枚になるまで捨てなければなりません。これらのカードはゲームから除外され、箱に戻します。

重要: カード枚数の上限チェックは、手番終了時にのみ行われます。

手番の途中なら、6枚以上の旅行カードを持つことや、4枚以上の冒険カードを持つことができます。

手番終了時、オープンになっている探検カードが5枚未満の場合は、山札からスペースに補充します。このとき、カードスペースは左から順に埋めていきます。
そして、時計回りに次のプレイヤーの手番になります。

■ゲームの終了

もし、手番終了時にカードスペースを埋めるだけの十分な探検カードが残っていない場合は全プレイヤーの行った手番数が同じになった時点でゲームは終了します。
スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーの手番で終了です。

得点計算:

各プレイヤーは自分の会社カードの下に置かれたカードの勝利点を合計します。
探検カードと、文化遺産の冒険カードのカードに書かれた勝利点を合計します。

追加の勝利点(サマリがボードに書かれています):

文化遺産のコレクションによって追加の勝利点が得られます。

同じ文化遺産2枚 : 6勝利点
同じ文化遺産3枚 : 12勝利点
違う文化遺産2枚 : 2勝利点
違う文化遺産4枚 : 10勝利点

重要:1枚の文化遺産を複数のコレクションに入れることはできません

その後、会社カードの下に置かれたアシスタントの冒険カードで
マイナスの勝利点になるかどうかをチェックします。

アシスタントカード2枚 : -5勝利点
アシスタントカード3枚～ : -10勝利点

さらに追加の勝利点

- 銀貨10枚で1勝利点
- 旅行カード2枚で1勝利点(ジョーカーとアシスタントは含めることができません)
- 未達成の文化遺産の冒険カード1枚で1勝利点

メモ:未達成のアシスタントの冒険カードは勝利点に影響を及ぼしません

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。
同点の場合はコインを多く持っているプレイヤーの勝ちになります。
それでも同点の場合は、勝利を分かち合います。

■戦略上のヒント:

- もし冒険カードが欲しいなら、ページをめくってカードを探すために十分なコインがあるか確認してください。
- 効果的にアクションを実行することは重要です。もしたくさんのお金を持っているなら、たとえば複数回の手番を使う代わりに2枚または3枚の冒険カードを買うことが有効なこともあります。
- アシスタントカードによるマイナス点は一見障害のように見えますが彼らがあなたの行動を改善するので、彼らに投資することは非常に役立つ場合もあります。
- 他のプレイヤーがページをめくっているときに注意してください。
あなたが欲しいカードがどこにあるか知ることのできるチャンスです。
- 他のプレイヤーが追加の勝利点を得ることを防ぐために、自分が集めていないカードであっても特定の文化遺産カードを「先取りする」ことは価値があることがあります。
- アシスタントカードや旅行カードの色を変えることはとても高価なので、それが本当に必要なときにのみ行うべきです。

訳者: たっくん

※この和訳をコピーするなどして営利目的で使用しないで下さい

※個人利用のみとして下さい

※間違い等がありましたらご連絡いただければ幸いです

※本ルールブックはメーカー非公式の私訳です。問い合わせ等のご遠慮下さい
(公開にあたりメーカーから許諾を得ています)